

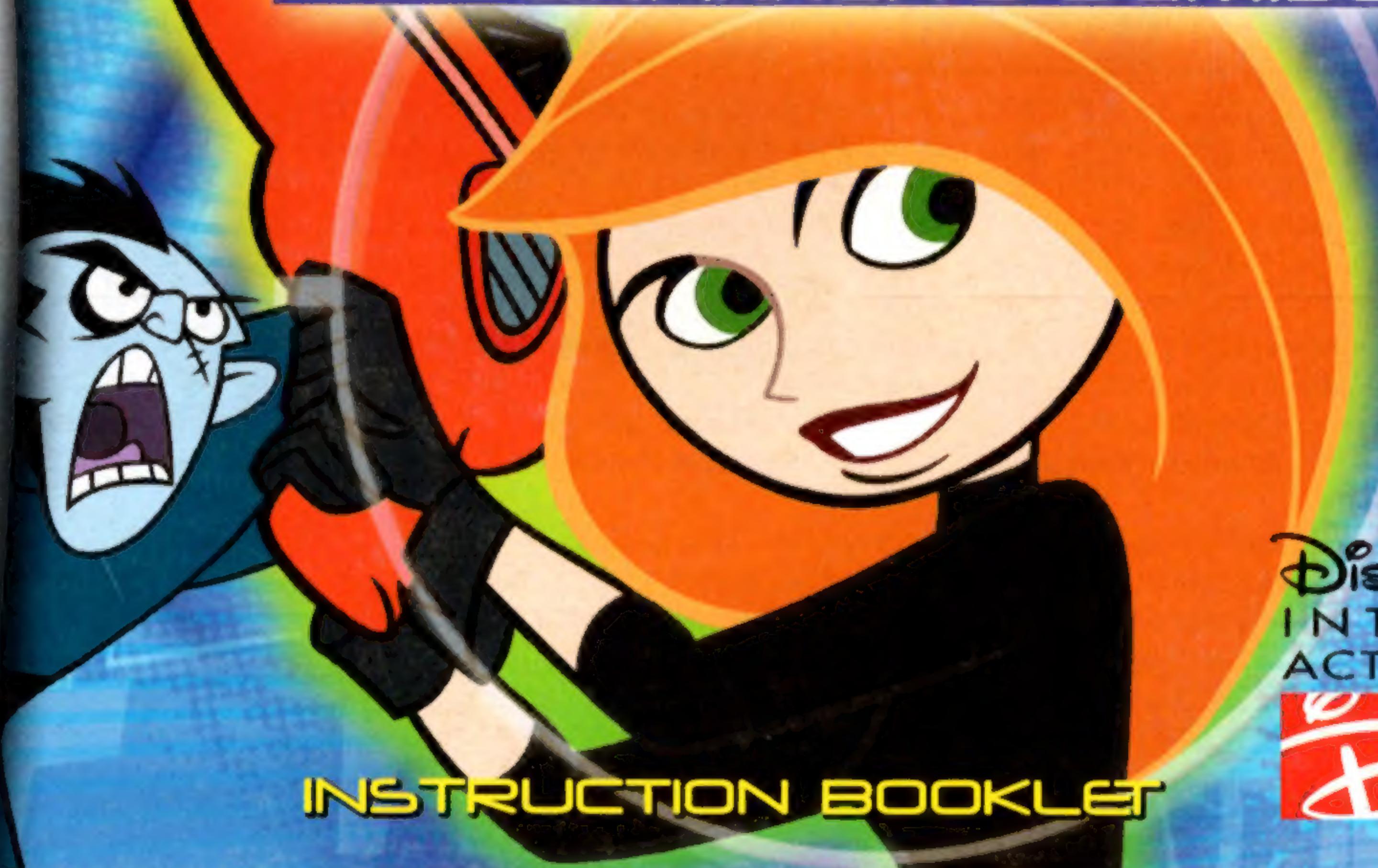
AGB-BKME-USA

GAME BOY ADVANCE  
GAME BOY® ADVANCE

Disney's

# KIM POSSIBLE 2

DRAKKEN'S DEMISE



Disney  
INTERACTIVE  


**PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.**

**IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES**



## **WARNING - Seizures**

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions**

**Altered vision**

**Eye or muscle twitching**

**Involuntary movements**

**Loss of awareness**

**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

## **WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain**

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

## **WARNING - Battery Leakage**

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

*The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.*

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

*Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est breveté ou fabriqué par Nintendo. Recherchez-le toujours lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et autres produits dérivés.*

Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.

*El sello oficial es su garantía de que Nintendo ha fabricado o autoriza el uso de este producto. Busque este sello cuando compre sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y productos afines.*

Nintendo no autoriza la venta ni el uso de productos sin su sello oficial.



THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.

CETTE CARTOUCHE FONCTIONNE UNIQUEMENT AVEC LE SYSTÈME DE JEUX VIDÉO GAME BOY® ADVANCE.

ESTE CARTUCHO SÓLO FUNCIONARÁ CON EL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS GAME BOY® ADVANCE



LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.  
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL DE NINTENDO SONT DES MARQUES DÉPOSÉES ET COMMERCIALES DE NINTENDO.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE Y EL SELLO OFICIAL SON MARCAS COMERCIALES DE NINTENDO.  
© 2001 NINTENDO. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS.

## Contents

## Table des matières

### Disney's Kim Possible 2: Drakken's Demise

Getting Started .....	2
Title Screen.....	2
Menu Controls.....	3
Main Menu .....	4
New Game .....	4
Load Game .....	4
Play Menu .....	4
Training .....	4
Extras .....	4
Options .....	4
Playing Disney's Kim Possible 2	
Game Controls .....	5
Kim's Basic Skills .....	5
Special Skills.....	6
Gadgets .....	6
Special Controls .....	7
Rufus .....	7
Air Combat .....	7
Deep Sea .....	7
Rollerblades .....	7
Collectibles .....	8
Customer Support.....	9

### Disney Kim Possible 2 : Drakken contre-attaque !

Démarrage .....	12
Écran de titre .....	12
Commandes du menu .....	13
Menu principal .....	14
Nouvelle partie.....	14
Charger une partie.....	14
Menu Jouer .....	14
Entraînement .....	14
Bonus .....	14
Options .....	14
Jouer à Disney Kim Possible 2	
Commandes .....	15
Commandes simples de Kim ..	15
Aptitudes spéciales .....	16
Gadgets .....	16
Commandes spéciales .....	17
Rufus .....	17
Combat aérien .....	17
Au fond de l'océan .....	17
Patins à roulettes .....	17
Objets à collectionner .....	18
Informations d'assistance technique .....	19

## Índice

### Disney's Kim Possible 2: Drakken's Demise

Introducción .....	22
Pantalla de Títulos .....	22
Controles de Menú .....	23
Menú Principal.....	24
New Game (Nueva Partida) ....	24
Load Game (Cargar Partida) ..	24
Play Menu (Menú de Juego)....	24
Training (Entrenamiento).....	24
Extras .....	24
Opciones .....	24
Cómo jugar a Disney's Kim Possible 2	
Controles .....	25
Destrezas Básicas de Kim .....	25
Destrezas Especiales .....	26
Utilidades .....	26
Controles Especiales .....	27
Rufus .....	27
Combate Aéreo.....	27
Mar Profundo .....	27
Patines en Línea.....	27
Elementos Coleccionables .....	28
Atención al Cliente .....	29

Disney's  
**KIM POSSIBLE 2**  
DRAKKEN'S DEMISE

Lead Kim Possible into battle with Falsetto Jones, Gemini, Duff Killigan, Shego and Dr. Drakken in four action-packed episodes.

## GETTING STARTED

1. Make sure the POWER switch is OFF.
2. Insert the **Disney's Kim Possible 2: Drakken's Demise** Game Pak into the Game Boy Advance slot.
3. Turn the POWER switch ON.

NOTE: **Disney's Kim Possible 2: Drakken's Demise** Game Pak is for the Game Boy Advance system only.

## TITLE SCREEN

When the title screen appears, press **Start** to proceed to the Main Menu.

# GETTING STARTED

## MENU CONTROLS

Use the following buttons to navigate the menu screen:

**L Button**

**+Control Pad**

**START**

**SELECT**



**+Control Pad Up / Down**

Highlight menu options

**A Button**

Select option

**B Button**

Return to the previous screen

# GETTING STARTED

## MAIN MENU

### New Game

Choose this option to select an available slot from the **Game Slot** menu. Selecting a previously used slot prompts you to overwrite it.

### Load Game

Choose this option to select a saved game to play.

### Play Menu

From this menu, select **Play** to start the game; **Training** to practice Kim's moves; or **Extras** to access special game features.

#### Training

Select one of Kim's special moves you want to practice; follow the on-screen instructions.

#### Extras

Access the **Global Justice Simulator** to replay completed levels. Select **Card Collection** to view character cards that you collect throughout the game.

### Options

Turn "On" or "Off" the **Sound FX** and **Music** settings. Switch the **Language** setting between English and French.

# PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE 2

## CONTROLS

### Kim's basic skills

Run	► +Control Pad Left / Right
Standing Jump	► A Button
Running Jump	► +Control Pad Left / Right & A Button
Crouch	► +Control Pad Down
Attack	► B Button
Flying Kick	► Running Jump + Attack
Sweep Kick	► Crouch + Attack
Flagpole Swing	► Jump at the Flagpole to grab. Press the A Button to release.
Monkey Bars	► Jump at the Monkey Bars to grab. +Control Pad Left / Right to move. Press the +Control Pad Down to drop.
Ledge Grab	► Jump at a ledge to grab. Press the +Control Pad Up to climb up. Press the +Control Pad Down to drop.
Look Down	► Hold the +Control Pad Down to pan the view down to view hidden areas.

# PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE 2

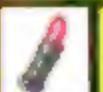
## CONTROLS

### Special Skills

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Handspring</b>     | ► Episode 2 ► Tap the <b>+Control Pad Left or Right</b> twice.                         |
| <b>Long Jump</b>      | ► Episode 2 ► <b>Handspring &amp; A Button</b>   |
| <b>Long Jump Kick</b> | ► Episode 2 ► <b>Long Jump &amp; B Button</b>  |
| <b>Power Kick</b>     | ► Episode 2 ► <b>Handspring &amp; B Button</b>   |
| <b>Wall Bounce</b>    | ► Episode 3 ► Jump at a wall, and then switch direction and Jump at the opposite wall. |
| <b>Judo Throw</b>     | ► Episode 4 ► <b>+Control Pad Up &amp; B Button</b>                                    |

## GADGETS

Earn a different gadget in each of the game's episodes. Select a different gadget by holding the **L Button** and using the **+Control Pad** to highlight the gadget. Release the **L Button** to select. Press the **R Button** to activate the selected gadget.

- |   |  |
|---|--|
|  | <b>Grappling Hook</b> ► Episode 1 ► Use in combination with jumping to swing over hazards and across long distances. |
|  | <b>Glue Lipstick</b> ► Episode 1 ► Use to entangle opponents or to create a trampoline over small holes.             |
|  | <b>Hot Sauce</b> ► Episode 2 ► This will melt snow and ice and damage surfaces and enemies.                          |
|  | <b>Stealth Suit</b> ► Episode 3 ► When activated, Kim becomes invisible to enemies (as long as she remains still).   |
|  | <b>Mirror</b> ► Episode 4 ► Deflects laser beams.  |

# PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE 2

## SPECIAL CONTROLS

### Rufus

Run	► +Control Pad Left / Right
Jump	► A Button
Climb Rope	► Jump onto the rope, then +Control Pad Up / Down to climb.
Activate Switch	► Jump on the switch to activate it.

### Air Combat

Fly Up / Down	► +Control Pad Up / Down
Speed	► +Control Pad Left / Right to slow down and speed up, respectively.
Side Roll	► A Button
Laser Attack	► B Button

### Deep Sea Controls

Swim	► +Control Pad to Swim Up, Down, Left and Right.
Glue Lipstick	► B Button - Shoots a blob of glue that subdues enemies.
Speed Boost	► A Button - A brief burst of speed.

### Rollerblades

Speed	► +Control Pad Left / Right to slow down and speed up, respectively.
Duck	► +Control Pad Down to duck under incoming obstacles.
Jump	► A Button
Plow	► Press the B Button and Kim shields herself to plow through obstructions & enemies.
Flying Kick	► A Button + B Button

# PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE 2

## COLLECTIBLES

	<b>Small MedKit</b>	This will restore 1 bar to the Health Meter.
	<b>Large MedKit</b>	This will restore full health to the Health Meter.
	<b>Bonus life</b>	Adds a life to the Life Meter.
	<b>Level Collectibles</b>	Each level has a number of collectible items ranging in point value. Collect 1000 points and earn an extra life.
	<b>Collector Cards</b>	View collected cards in the <b>Card Collection</b> section of the <b>Extras</b> menu.

## LEGAL

**Important Legal Information** Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Customer Support" department.

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws. Rev-D (L)

## CUSTOMER SUPPORT INFORMATION

**Internet Support** To access information about Disney Interactive games on the World Wide Web, point your browser to [www.disney.go.com/gbasupport](http://www.disney.go.com/gbasupport). You may also email a Disney Interactive Customer Support representative at [interactive.support@disneyonline.com](mailto:interactive.support@disneyonline.com).

**Game Hints and Tips** Game hints and tips are available on the Disney Interactive Customer Support Web Site. To access Game Hints and Tips on the World Wide Web, point your browser to [www.disney.go.com/gbasupport](http://www.disney.go.com/gbasupport). If you do not have Internet access, please send a self-addressed stamped envelope with your request to the address below.

**Mailing Address** If you wish to write to us, our address is: Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

**Telephone Support** You may contact Disney Interactive Customer Support at **(888) 817-2962**. If you need additional information, our Customer Support staff for the US and Canada is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time).

**TTY/TDD Users** Please contact us by telephone through your local relay service. Customer Support staff for TTY/TDD users is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time). Our toll free number is **(888) 817-2962**.

**Limited Warranty** Disney Interactive warrants to the original consumer purchaser of the Game Pak that the medium on which the Game Pak is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. The Game Pak is sold "as is" without express or implied warranty of any kind, and Disney Interactive is not responsible for any losses or damages of any kind resulting from use of this Game Pak. If a defect occurs during this ninety (90) day warranty period, Disney Interactive will either repair or replace, at Disney Interactive's option, the Game Pak free of charge. In the event that the Game Pak is no longer available, Disney Interactive may, in its sole discretion, replace the Game Pak with a Game Pak of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Disney Interactive's reasonable satisfaction, that the product was purchased within the last ninety (90) days. If you need to replace a user-damaged Game Pak, please call the number listed under Telephone Support. There is a \$20.00 fee to replace a user-damaged Game Pak.



**VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES PRÉCAUTIONS D'EMPLOI DE CE PRODUIT,  
AVANT TOUTE UTILISATION DE LA CONSOLE NINTENDO® OU DE SES  
ACCESOIRES. VOUS Y TROUVEREZ D'IMPORTANTES INFORMATIONS  
CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ.**

**INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ : À LIRE AVANT TOUTE  
UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT.**

## **AVERTISSEMENT - Avertissement sur l'épilepsie**

- Certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, lorsqu'elles regardent la télévision ou utilisent des jeux vidéo, être victimes d'une crise d'épilepsie ou d'une perte de conscience déclenchée par une stimulation lumineuse intermittente, même si elles n'ont jamais été sujettes à de tels troubles auparavant.
- Si vous êtes sujet à de telles crises ou pertes de conscience ou si vous présentez des symptômes liés à l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Interrompez le jeu et consultez un médecin si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants :

**Convulsions**

**Troubles de la vision**

**Contraction des yeux ou des muscles**

**Mouvements involontaires**

**Perte de conscience**

**Troubles de l'orientation**

Pour réduire les risques de crise pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou si vous avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.



## **AVERTISSEMENT – Avertissement sur les traumatismes dus à des mouvements répétés et sur la fatigue oculaire**

Au bout de quelques heures de jeu, les joueurs peuvent ressentir des douleurs au niveau des muscles, des articulations, de la peau et des yeux. Suivez les instructions ci-dessous afin d'éviter tout risque de tendinite, de syndrome du tunnel carpien, d'irritation cutanée, de fatigue oculaire, etc.

- Évitez de jouer pendant une durée excessive. Les parents doivent veiller à ce que leurs enfants respectent les consignes de sécurité lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo.
- Même si vous n'en ressentez pas le besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.
- Si vous éprouvez une sensation de fatigue ou une douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez votre médecin.



## **AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles**

L'écoulement de l'acide des piles peut entraîner des blessures corporelles et endommager la Game Boy™. En cas de fuite, rincez abondamment la peau et les vêtements entrés en contact avec l'acide. Évitez tout contact avec la bouche et les yeux. Les piles qui fuient peuvent produire un crépitement.

Pour éviter l'écoulement de l'acide des piles :

- Ne mélangez pas des piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
- N'utilisez pas de piles alcalines avec des piles au carbone zinc.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel cadmium.
- Ne laissez pas des piles usées dans la Game Boy™. Lorsque le niveau des piles est faible, le témoin lumineux peut perdre de son intensité, le volume sonore diminuer et l'écran d'affichage s'assombrir. Si tel est le cas, remplacez immédiatement toutes les piles usées par des piles neuves.
- Ne laissez pas des piles dans la Game Boy™ ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes, si vous ne les utilisez pas.
- Lorsque les piles sont tout à fait déchargées, mettez l'appareil hors tension. Quand vous avez fini d'utiliser la Game Boy™, mettez toujours l'interrupteur POWER en position OFF.
- Ne rechargez pas les piles usées.
- Insérez les piles dans le bon sens. Assurez-vous que les signes positif (+) et négatif (-) se trouvent au bon emplacement. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Au moment de retirer les piles, commencez par soulever l'extrémité portant le signe positif (+).
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.

Disney's

# KIM POSSIBLE 2

DRAKKEN'S DEMISE

Plonge dans l'aventure avec Kim Possible et affronte John le Fausset, Le Jumeau, Duff Killigan, Shego et le Professeur Drakken dans quatre missions à l'action palpitante !

## DÉMARRAGE

1. Assure-toi que ta console est éteinte (interrupteur sur OFF).
2. Insère la cartouche **Kim Possible 2 : Drakken contre-attaque !** dans l'emplacement prévu à cet effet sur ton Game Boy Advance.
3. Allume ta console (interrupteur sur ON).

**REMARQUE :** La cartouche **Kim Possible 2 : Drakken contre-attaque !** est uniquement destinée à la console Game Boy Advance.

## ÉCRAN DE TITRE

Lorsque l'écran titre s'affiche, appuie sur **START** pour accéder au menu principal.

# DÉMARRAGE

## COMMANDES DU MENU

Utilise les commandes suivantes pour naviguer dans les menus du jeu :

**Bouton L**

**Manette +**

**START**

**SELECT**



**Bouton R**

**Bouton A**

**Bouton B**

**Manette + haut / bas**

Sélectionner une option

**Bouton A**

Valider une option

**Bouton B**

Retourner à l'écran précédent



# DÉMARRAGE

## MENU PRINCIPAL

### Nouvelle partie

Sélectionne cette option pour afficher le menu d'**emplacements de partie**. Si tu choisis un emplacement déjà utilisé, une invite te propose alors d'écraser les données qu'il contient.

### Charger une partie

Sélectionne l'un des emplacements utilisés pour accéder à une partie.

### Menu Jouer

A partir de ce menu, sélectionne **Jouer** pour commencer la partie, **Entraînement** pour te familiariser avec les mouvements de Kim ou **Bonus** pour accéder aux caractéristiques spéciales de la partie.

### Entraînement

Sélectionne les mouvements spéciaux de Kim que tu souhaites perfectionner et suis les instructions qui s'affichent à l'écran.

### Bonus

Accède au **Simulateur de Justice Globale** pour rejouer les niveaux que tu as terminés. Sélectionne **Collection de cartes** pour afficher les cartes de personnage récupérées tout au long de la partie.

### Options

Tu peux activer (OUI) ou désactiver (NON) les **Effets sonores** et la **Musique** et modifier la **Langue** en choisissant Anglais ou Français.

# Jouer à Disney Kim Possible 2

## COMMANDES

### Commandes simples de Kim

Courir	➡ Manette + gauche / droite
Sauter sur place	➡ Bouton A
Sauter en courant	➡ Manette + gauche / droite et bouton A
S'accroupir	➡ Manette + bas
Attaquer	➡ Bouton B
Coup de pied aérien	➡ Sauter en courant + attaquer
Balayage	➡ S'accroupir + attaquer
Saisir un mât	➡ Saute sur le mât pour l'attraper. Appuie sur le <b>bouton A</b> pour le relâcher.
Barres à singes	➡ Saute sur les barres à singes pour les saisir. Appuie sur la <b>manette + gauche / droite</b> pour te déplacer. Appuie sur la <b>manette + bas</b> pour en descendre.
Saisir un rebord	➡ Saute sur un rebord. Appuie sur la <b>manette + haut</b> pour y grimper. Appuie sur la <b>manette + bas</b> pour en descendre.
Regarder vers le bas	➡ Maintiens la <b>manette + bas</b> enfoncée pour élargir la vue panoramique vers le bas et découvrir des zones cachées.

# Jouer à Disney Kim Possible 2

## COMMANDES

### Aptitudes spéciales

Saut de mains	Épisode 2	Appuie deux fois brièvement sur la <b>manette + gauche ou droite</b> .
Grand saut	Épisode 2	<b>Saut de mains et bouton A</b>
Coup de pied pendant le grand saut	Épisode 2	<b>Grand saut et bouton B</b>
Coup de pied puissant	Épisode 2	<b>Saut de mains et bouton B</b>
Rebond mural	Épisode 3	Saute sur un mur, puis change de direction et saute sur le mur opposé.
Projection	Épisode 4	<b>Manette + haut et bouton B</b>

## GADGETS

Tu obtiens un nouveau gadget à chaque épisode du jeu. Pour changer de gadget, maintiens le **bouton L** enfoncé et utilise la **manette +** pour faire ton choix. Relâche le **bouton L** pour confirmer ta sélection. Appuie sur le **bouton R** pour activer le gadget sélectionné.

 Grappin	Épisode 1	À utiliser en sautant pour franchir obstacles et longues distances.
 Rouge à lèvres glu	Épisode 1	Empêtre les adversaires ou crée un trampoline au-dessus des trous dans le sol.
 Sauce piquante	Épisode 2	Fait fondre la neige ou la glace, endommage les surfaces et affaiblit les ennemis.
 Combinaison camouflage	Épisode 3	Active ce gadget pour que Kim devienne invisible aux yeux de ses ennemis (tant qu'elle reste immobile).
 Miroir	Épisode 4	Dévie les rayons laser.

# Jouer à Disney Kim Possible à

## APTITUDES SPECIALES

Rufus

Courir

Sauter

Grimper à une corde

Activer un interrupteur

En combat aérien

Voler vers le haut / bas

Vitesse

Tonneau

Attaque au laser

Au fond de l'océan

Nager

Rouge à lèvres glu

Accélérer

Sur les patins à roulettes

Vitesse

Se baisser

Sauter

Foncer

Coup de pied aérien

Manette + gauche / droite

Bouton A

Saute sur la corde, puis utilise la manette + haut / bas pour grimper.

Saute sur l'interrupteur pour l'activer.

Manette + haut / bas

Manette + gauche / droite pour respectivement ralentir et accélérer.

Bouton A

Bouton B

Manette + pour nager en avant, en arrière, vers la gauche et la droite.

Bouton B : jet de glu pour maîtriser les ennemis.

Bouton A : courte accélération

Manette + gauche / droite pour respectivement ralentir et accélérer.

Manette + bas pour passer sous les obstacles qui se présentent.

Bouton A

Appuie sur le bouton B pour que Kim se protège et fonce à travers obstacles et ennemis.

Bouton A + bouton B

# JOUER à Disney Kim Possible 2

## OBJETS À COLLECTER

	<b>Petite trousse de soins</b>	Restaure 1 barre de la jauge de santé.
	<b>Grande trousse de soins</b>	Restaure la totalité de la jauge de santé.
	<b>Vie bonus</b>	Ajoute une vie supplémentaire.
	<b>Objets à collectionner du niveau</b>	Chaque niveau contient des objets à collectionner apportant des points. Récupère 1000 points pour obtenir une vie supplémentaire.
	<b>Collection de cartes</b>	Une fois ramassées, tes cartes s'affichent dans la rubrique <b>Collection de cartes</b> du menu Bonus.

## MENTIONS LÉGALES

**IMPORTANTES INFORMATIONS LÉGALES** La copie de jeu vidéo pour tout système Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies et/ou l'archivage de données ne sont pas autorisés ou nécessaires à la protection de votre programme. Tout contrevenant fera l'objet de poursuites judiciaires. Ce jeu vidéo n'a pas été conçu pour être utilisé avec des appareils de copie ou accessoires non autorisés. L'utilisation de ce type de matériel rendra votre garantie produit Nintendo caduque. Nintendo (et/ou tout licencié ou distributeur) n'est en aucun cas responsable des dommages ou pertes causés par l'utilisation de ce type de matériel. Si après l'utilisation de ce type de matériel votre jeu cesse de fonctionner, veuillez déconnecter l'appareil avec précaution afin d'éviter les dégâts et relancez le jeu. Si votre jeu cesse de fonctionner alors qu'aucun appareil n'est connecté, veuillez contacter l'Assistance technique ou le service clientèle de l'éditeur.

Le contenu de cette notice n'interfère pas avec vos droits statutaires. Ce livret et tout autre matériel imprimé accompagnant le jeu, sont protégés par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Rev-D (L)

## Informations sur l'Assistance technique

**ASSISTANCE INTERNET** Pour accéder aux informations concernant les jeux Disney Interactive sur le Web, saisissez [www.disney.go.com/gbasupport](http://www.disney.go.com/gbasupport) dans votre navigateur. Vous pouvez également envoyer un courrier électronique au représentant de l'Assistance technique de Disney Interactive, à l'adresse suivante : [interactive.support@disneyonline.com](mailto:interactive.support@disneyonline.com).

**CONSEILS ET ASTUCES** Le site Web de l'Assistance technique de Disney Interactive offre des conseils et des astuces de jeu. Pour y accéder, saisissez [www.disney.go.com/gbasupport](http://www.disney.go.com/gbasupport) dans votre navigateur Web. Si vous n'avez pas accès à Internet, veuillez envoyer votre requête à l'adresse ci-dessous, en joignant une enveloppe timbrée portant votre adresse.

**ADRESSE POSTALE** Si vous souhaitez nous contacter par courrier, notre adresse est la suivante : Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139, États-Unis.

**ASSISTANCE PAR TÉLÉPHONE** Vous avez la possibilité de contacter l'assistance technique de Disney Interactive par téléphone au (888) 817-2962. Si vous avez besoin de plus d'informations, notre équipe d'assistance technique pour les États-Unis et le Canada est à votre disposition du lundi au vendredi de 7h30 à 17h30 (PST).

**UTILISATEUR DE TTY/TDD** Veuillez nous contacter par téléphone en utilisant votre service relais local. L'équipe d'assistance technique pour les utilisateurs de TTY/TDD est à votre disposition du lundi au vendredi de 7h30 à 17h30 (PST) au (888) 817-2962.

### LIMITATION DE GARANTIE

Disney Interactive garantit à l'acheteur initial de la cartouche, que le support sur lequel celle-ci est enregistrée est exempt de défauts matériels ou de fabrication, et ce, pour une période de quatre-vingt dix (90) jours suivant la date de l'achat. La cartouche est vendue en l'état, sans garantie explicite ou implicite d'aucune sorte, et Disney Interactive ne saurait être tenu responsable des pertes ou dommages divers occasionnés durant l'utilisation de cette cartouche. Si un défaut venait à se manifester durant cette période de garantie de quatre-vingt dix (90) jours, Disney Interactive s'engage à sa propre discrétion, à réparer ou remplacer la cartouche sans frais supplémentaires. Si la cartouche n'est plus disponible, Disney Interactive pourra, sous réserve, remplacer la cartouche par une cartouche de valeur équivalente. L'acheteur initial bénéficiera de cette garantie uniquement si la date d'achat est dûment enregistrée sur le point de vente ou si l'acheteur peut prouver, à la satisfaction de Disney Interactive, que le produit a été acheté dans les quatre-vingt dix (90) jours. Si vous devez remplacer une cartouche endommagée par l'utilisateur, veuillez appeler l'Assistance téléphonique dont vous trouverez les coordonnées ci bas (Assistance téléphonique). Un supplément de 20\$ vous sera demandé pour le remplacement d'une cartouche endommagée par l'utilisateur.

**ANTES DE UTILIZAR EL SISTEMA DE HARDWARE, CARTUCHO O ACCESORIO NINTENDO®, LEA DETENIDAMENTE ESTE FOLLETO SOBRE PRECAUCIONES DE SEGURIDAD E HIGIENE QUE SE SUMINISTRA CON EL PRODUCTO. ESTE FOLLETO CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SEGURIDAD E HIGIENE.**

**INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SEGURIDAD: LEA LAS ADVERTENCIAS SIGUIENTES ANTES DE USAR O PERMITIR QUE SUS HIJOS USEN VIDEOJUEGOS**



## **ADVERTENCIA: ataques**

- Algunas personas (1 de 4.000) pueden sufrir ataques o desvanecimientos causados por ciertos tipos de luz o destellos, como al ver la televisión o usar videojuegos, aunque no los hayan padecido con anterioridad.
- Aquellas personas que hayan sufrido ataques, pérdidas del conocimiento u otros síntomas relacionados con la epilepsia deben consultar con su médico si pueden usar videojuegos.
- Los padres deben supervisar a sus hijos cuando éstos usan videojuegos. Detenga el juego y vaya al médico si nota que usted o su hijo presenta alguno de los síntomas siguientes:

**Convulsiones**

**Alteración de la vista**

**Contracción ocular o muscular**

**Movimientos involuntarios**

**Pérdida del conocimiento**

**Desorientación**

Para reducir las probabilidades de un ataque cuando se usan videojuegos:

1. Manténgase lo más lejos posible de la pantalla.
2. Juegue en la pantalla de televisión más pequeña que tenga.
3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Descanse entre 10 y 15 minutos cada hora.

## ADVERTENCIA: fatiga visual y lesiones por movimiento repetitivo

El uso de videojuegos durante horas puede provocar molestias en los músculos, las articulaciones, la piel o los ojos. Siga las instrucciones siguientes para evitar problemas como el síndrome del túnel carpiano, la tendinitis, irritación de la piel o fatiga visual:

- Evite jugar en exceso. Se recomienda que los padres supervisen las sesiones de juego de sus hijos.
- Descanse entre 10 y 15 minutos cada hora, aun cuando no crea que lo necesite.
- Si sus manos, muñecas, brazos u ojos se cansan o irritan durante el juego, pare y descanse varias horas antes de volver a jugar.
- Si persiste la molestia en las manos, las muñecas, los brazos o los ojos durante o después del juego, deje de jugar y vaya al médico.

## ADVERTENCIA: derrame del contenido de las pilas

El derrame del ácido de la pilas puede producir daños a las personas y a la consola Game Boy. Si se produce un derrame del contenido de una pila, lave bien la piel y la ropa afectadas por el derrame. Mantenga el ácido de las baterías lejos de los ojos y la boca. Las baterías con derrames pueden producir sonidos similares a ligeros estallidos.

Para evitar el derrame de las pilas:

- No combine pilas nuevas y viejas (sustituya todas las pilas a la vez).
- No combine las pilas alcalinas con las de carbón-zinc.
- No combine pilas de diferentes marcas.
- No use pilas de níquel-cadmio.
- No deje en la consola Game Boy las pilas usadas. Cuando las pilas pierden carga, la luz de encendido puede atenuarse, los sonidos del juego pueden perder volumen y la pantalla puede ponerse en blanco. Cuando suceda esto, sustituya rápidamente las pilas usadas por otras nuevas.
- No deje las pilas en la consola Game Boy o sus accesorios durante largos períodos de inactividad.
- No deje en la posición de encendido el interruptor de la alimentación cuando las baterías hayan perdido su carga.

Cuando termine de usar la consola Game Boy, lleve siempre el interruptor de la alimentación a la posición OFF (apagado).

- No recargue las pilas.
- No coloque las pilas al revés. Compruebe que los polos positivo (+) y negativo (-) se encuentren en la posición correcta. Inserte primero el polo negativo. Cuando vaya a quitar las pilas, retire primero el polo positivo.
- No eche las pilas al fuego.



Kim Possible se enfrenta a Falsetto Jones, Gemini, Duff Killigan, Shego y Dr. Drakken en cuatro episodios desbordantes de acción.

## INTRODUCCIÓN

1. Asegúrate de que el interruptor esté en la posición de apagado.
2. Inserta el Game Pak **Disney's Kim Possible 2: Drakken's Demise** en la ranura correspondiente del Game Boy Advance tal como se indica en el manual de instrucciones de tu Nintendo Game Boy Advance.
3. Enciende el aparato.

**NOTA:** El Game Pak **Disney's Kim Possible 2: Drakken's Demise** sólo puede utilizarse en el sistema Game Boy Advance.

## FANTALLA DE TÍTULOS

Cuando la Pantalla de Títulos aparece, presiona **START** para dirigirte al Menú principal.

# INTRODUCCIÓN

## CONTROLES DE MENÚ

Utiliza los siguientes botones para desplazarte por la pantalla de menú:

**Botón L**

+ Panel de Control

**START**

**SELECT**



**+Panel de Control Arriba / Abajo**

**Botón A**

**Botón B**

Resaltar opciones de menú

Seleccionar una opción

Volver a la pantalla anterior

# INTRODUCCIÓN

## MENÚ PRINCIPAL

### New Game (Nueva Partida)

Elige esta opción para seleccionar un casillero disponible del menú **Game Slot**. Si seleccionas un casillero usado, el sistema te pedirá que lo sobrescribas.

### Load Game (Cargar Partida)

Selecciona esta opción para seleccionar una partida guardada.

### Play Menu (Menú Juego)

De este menú, selecciona **Play** para comenzar el juego; **Training** para practicar los movimientos de Kim, o **Extras** para acceder las características especiales.

#### Training (Entrenamiento)

Selecciona uno de los movimientos especiales de Kim que quieras practicar; sigue las instrucciones de la pantalla.

#### Extras

Para volver a jugar los niveles que has completado, accede al **Global Justice Simulator**. Selecciona **Card Collection** para ver las tarjetas de personajes que has reunido durante el juego.

### Options (Opciones)

Activa o desactiva los ajustes de **Sound FX** y **Music**. Se puede cambiar el ajuste de **Language** entre inglés y francés.

# Cómo Jugar a Disney's Kim Possible 2

## CONTROLES

### Destrezas Básicas de Kim

<b>Correr</b>	► +Panel de Control Izquierda / Derecha
<b>Salto en lugar</b>	► Botón A
<b>Salto en carrera</b>	► +Panel de Control Izquierda / Derecha y Botón A
<b>Agacharse</b>	► +Panel de Control Abajo
<b>Atacar</b>	► Botón B
<b>Patada voladora</b>	► Salto en carrera + Atacar
<b>Patada de barrido</b>	► Agacharse + Atacar
<b>Voleo de mástil</b>	► Saltar hasta el mástil para tomarlo. Presionar el <b>Botón A</b> para soltarlo.
<b>Barras de mono</b>	► Saltar sobre las Barras de mono para agarrarlas. +Panel de Control Izquierda / Derecha para moverse. Presionar +Panel de Control Abajo para bajar.
<b>Salto a cornisa</b>	► Saltar a una cornisa para agarrar. Presionar +Panel de Control Arriba para subir. Presionar +Panel de Control Abajo para bajar.
<b>Mirar abajo</b>	► Mantener presionado el +Panel de Control Abajo para bajar la vista y poder ver las áreas ocultas.

# Cómo Jugar a Disney's Kim Possible 2

## CONTROLES

### Destrezas Especiales

<b>Voltereta sobre manos</b>	Episodio 2	Toqué el <b>+Panel de Control Izquierda o Derecha</b> dos veces.
<b>Salto largo</b>	Episodio 2	<b>Voltereta sobre manos y Botón A</b>
<b>Patada de salto largo</b>	Episodio 2	<b>Salto largo y Botón B</b>
<b>Patada potencia</b>	Episodio 2	<b>Voltereta sobre manos y Botón B</b>
<b>Rebote sobre pared</b>	Episodio 3	Saltar contra una pared cambiar de dirección y saltar contra la pared opuesta.
<b>Llave de Judo</b>	Episodio 4	<b>+Panel de Control Arriba y Botón B</b>

## ELEMENTOS

Puedes obtener un elemento distinto en cada uno de los episodios del juego. Selecciona un elemento, manteniendo presionado el **Botón L**, y usando el **+Panel de Control**, para resaltarlo. Suelta el **Botón L** para seleccionar. Presiona el **Botón R** para activar el elemento.

	<b>Gancho de ancla</b>	Episodio 1	Se usa junto con el salto para balancearse sobre áreas de peligro a través de grandes distancias.
	<b>Lápiz labial pegajoso</b>	Episodio 1	Se usa para enredar a los adversarios o para crear un trampolín sobre pequeños agujeros.
	<b>Salsa picante</b>	Episodio 2	Con esto se puede derretir nieve y hielo, y dañar a enemigos y superficies.
	<b>Traje invisible</b>	Episodio 3	Cuando se activa, Kim se confunde con el fondo y se vuelve invisible para los enemigos (mientras se queda quieta).
	<b>Espejo</b>	Episodio 4	Refleja los rayos láser.

# Cómo Jugar a Disney's Kim Possible 2

## CONTROLES ESPECIALES

### Rufus

Correr	► +Panel de Control Izquierda / Derecha
Saltar	► Botón A
Trepar con soga	► Saltar sobre la soga y luego trepar con el +Panel de Control Arriba / Abajo.
Activar interruptor	► Saltar sobre el interruptor para activarlo.

### Combate Aéreo

Volar en ascenso/descenso	► +Panel de Control Arriba / Abajo
Velocidad	► +Panel de Control Izquierda / Derecha para volar más lento o más rápido, respectivamente.
Viraje lateral	► Botón A
Ataque con láser	► Botón B
Mar Profundo	
Nadar	► +Panel de Control para Nadar Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha.
Lápiz labial pegajoso	► Botón B: dispara un pegamento que calma y somete a los enemigos.
Turbo aumento de velocidad	► Botón A: aumenta la velocidad por un período corto.

### Patines en Línea

Velocidad	► +Panel de Control Izquierda / Derecha para reducir y aumentar la velocidad, respectivamente.
En cuclillas	► +Panel de Control Abajo para agacharse y pasar por debajo de obstáculos.
Saltar	► Botón A
Escudo	► Presionar el Botón B para que Kim se proteja con un escudo para atravesar obstáculos y enemigos.
Patada voladora	► Botón A + Botón B

# Como Jugar a Disney's Kim Possible 2

## ELEMENTOS COLECCIONABLES

	<b>Botiquín médico pequeño</b>	Con éste se agrega una barra al Medidor de salud.
	<b>Botiquín médico grande</b>	Con éste se restaura la salud completa al Medidor de salud.
	<b>Vida extra</b>	Con éste se agrega una vida extra al Medidor de vida.
	<b>Elementos colecciónables</b>	Cada nivel tiene varios artículos colecciónables de varios valores. Al reunir 1,000 puntos, se gana una vida extra.
	<b>Tarjetas de colección</b>	Existen 21 tarjetas de personajes diseminadas a lo largo del juego. Trata de encontrarlas todas. Una vez que las hayas colecciónado, se puede ver las tarjetas en la sección <b>Card Collection</b> del menú Extras.

## LEGAL

**Información legal importante** La copia de un videojuego de cualquiera de los sistemas Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibida por leyes nacionales e internacionales sobre la propiedad intelectual. No está autorizado hacer "back-ups" ni copias de "archivos" y no son necesarios para proteger el software. Cualquier violación de esta norma será perseguida legalmente.

Este videojuego no está diseñado para ser usado con dispositivos de copiado o accesorios no licenciados. El uso de cualquier accesorio no licenciado invalidará la garantía de su producto Nintendo. Nintendo (y/o el licenciatario o distribuidor de Nintendo) no se responsabiliza de ningún daño o pérdida ocasionados por el uso de tal accesorio. Si el uso de dicho accesorio hace que su juego deje de funcionar, desconecte con cuidado el accesorio para evitar daños y reinicie el juego con normalidad. Si el juego no funciona y el dispositivo ya no está conectado a él, por favor póngase en contacto con el departamento de "Servicio técnico" o el "Servicio de atención al cliente" del editor.

Los contenidos de esta nota no afectan a sus derechos estatutarios. Este manual y otros elementos impresos que acompañan al juego están protegidos por leyes nacionales e internacionales de propiedad intelectual. Rev-D (L)

## Información de Atención al Cliente

**ASISTENCIA POR INTERNET** Para obtener información sobre los juegos Disney Interactive en Internet, visita [www.disney.go.com/gbasupport](http://www.disney.go.com/gbasupport). También puedes enviar un mensaje de correo electrónico a un representante de Asistencia al cliente de Disney Interactive a la dirección [interactive.support@disneyonline.com](mailto:interactive.support@disneyonline.com).

**CONSEJOS SOBRE EL JUEGO** Puedes encontrar consejos sobre el juego en el sitio Web de Asistencia al cliente de Disney Interactive. Para obtener consejos sobre el juego en Internet, visita [www.disney.go.com/gbasupport](http://www.disney.go.com/gbasupport). Si no tienes acceso a Internet, dirige tu solicitud a la dirección postal que aparece a continuación y envía junto con tu carta un sobre franqueado con tu nombre y dirección como destinatario.

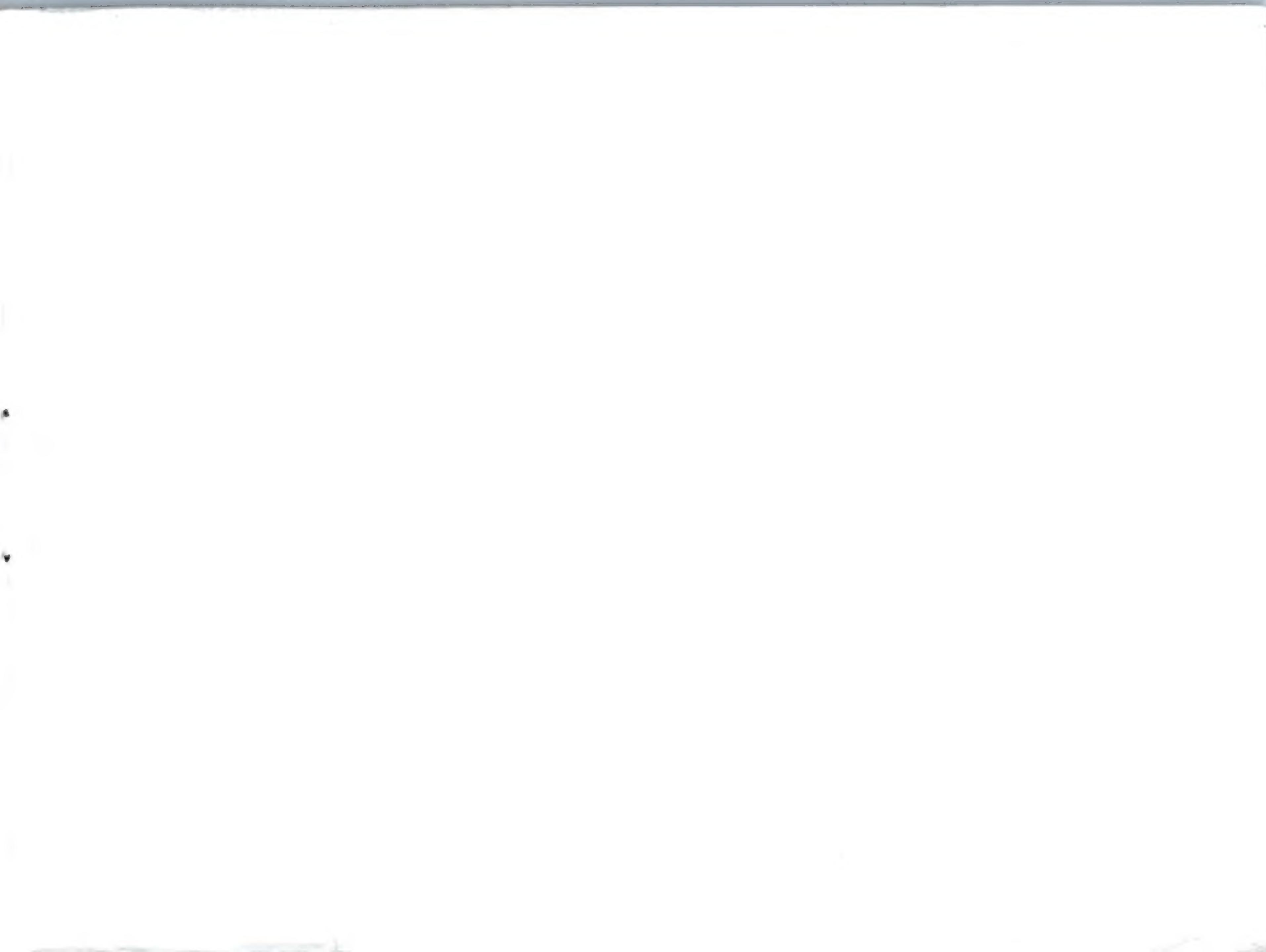
**DIRECCIÓN POSTAL** Si lo deseas, puedes escribirnos a la dirección siguiente: Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

**ASISTENCIA TELEFÓNICA** Puedes llamar por teléfono a Asistencia al cliente de Disney Interactive al +(888) 817-2962. Si necesitas más información, nuestro personal de Asistencia al cliente para EE UU y Canadá está disponible de lunes a viernes, de 7:30 a.m. a 5:30 p.m. (hora del Pacífico).

**USUARIOS DEL SERVICIO PARA SORDOS (TTY/TDD)** Llámanos mediante el servicio de transmisión de telecomunicaciones local. El personal de Asistencia al cliente para usuarios de TTY/TDD está disponible de lunes a viernes, de 7:30 a.m. a 5:30 p.m. (hora del Pacífico). Nuestro número de atención gratuita es +(888) 817-2962.

**GARANTÍA LIMITADA** Disney Interactive garantiza al comprador de cualquiera de sus videojuegos que el soporte en que están grabados está libre de defectos de fabricación y de materiales por un período de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Disney Interactive sólo se hace responsable del producto en sí, sin ninguna otra garantía, implícita o explícita, por daños o pérdidas indirectos, que se deriven del uso del producto. Si, dentro de los noventa (90) días del período de garantía se observara algún defecto, Disney Interactive se compromete a reparar o reemplazar el producto sin coste alguno. En el caso de que ya no hubiera existencias del mismo producto, Disney Interactive podría, siempre según su criterio, cambiarlo por otro de valor similar. El comprador tiene derecho a esta garantía únicamente si el documento de garantía está sellado y con fecha o si puede demostrar de modo fehaciente a Disney Interactive que el producto se compró en los últimos noventa (90) días. Si necesita cambiar un producto dañado por el usuario, por favor llame a los números de teléfono que aparecen en la sección de Atención por teléfono. La reposición de un producto dañado conlleva un coste de \$ 20.00.





# COMING SOON!



[www.disneygba.com](http://www.disneygba.com)

Disney Interactive, Inc. 500 S. Buena Vista St., Burbank, CA 91521. © Disney. J5979

PRINTED IN U.S.A.

